

# Fiche de Héros

Pour

## Kith, demi Troll

(Ndlr : Nous rappelons une maxime d'importance :

"L'intelligence du Personnage est limitée par celle du Joueur, et par le contraire.")

### LE JEU D'AVENTURE DE LANFEUST DE TROY

Juron préféré : " Fesse de Shuître ! "

Citations : " Allons, ne nous querellons pas pour si peu, frère humain... Je vous invite à dîner avec ma famille si vous le voulez bien.. ", " Je ne vois pas en quoi il est difficile de récupérer une pince de reine vorace. "

FORce	+4	Niveau :	5
DEXterité	+3	Point de Vie	40
CONstitution	+2	Point d'Énergie	24
SAGesse	+3	Attaque	+9
INTelligence	+5	Defense	+7
CHARisme	-1	Sauvegarde	+10

Armes	Attaque	Dégâts
Grosse Casserole en Fonte	+9	3d6+4
Extrémités de Troll (Je vais pas vous faire un dessin ! (pieds et mains... Hum.))	+9	2d6+4
Urine de Troll	+9	3d6

Armure : Cuir de Troll protection 4

Compétences	bonu s	degré s	total
Acrobaties (Dex, For)*		+	=
Bluff (Char, Int)	4	+	1 = +5
Concentration (Sag, Con)	5	+	1 = +6
Connaissances(Mystère)(Int, Sag)	8	+	1 = +9
Connaissances(Légendes)(Int, Sag)	8	+	1 = +9
Déguisement (Cha, Dex)	2	+	1 = +3
Diplomatie (Cha, Int)	4	+	1 = +5
Discrétion (Dex, Int)*	8	+	1 = +9
Dressage (Cha, Sag)		+	=
Équitation (Dex, Sag)		+	=
Escalade (For, Dex)*		+	=
Escamotage (Dex, Int)*		+	=
Evasion (Dex, For)*	7	+	1 = +8
Fouille(Int, Sag)	8	+	1 = +9
Intimidation(For, Cha)		+	=
Métier (Guérisseur)(Sag, Dex)	6+4	+	4 = +14
Métier (Alchimiste)(Int, Dex)	8	+	2 = +10
Natation (For, Con)*		+	=
Perception (Sag, Int)	8	+	1 = +9
Psychologie (Sag, Int)	8	+	1 = +9
Renseignement(Cha, Sag)	2	+	1 = +3
Survie (Sag, Con)		+	=

### Atouts

**Troll :** Vous êtes grand costaud et plein de poils... Non, vous n'êtes pas un chanteur grec, vous êtes un troll. Vous êtes donc plus fort, plus résistant et plus... Direct ? (pour ne pas dire stup... hum.) Vous avez un faible pour la viande humaine et une grande fierté pour vos mouches.

**L'eau vous fait horreur :** ca lave, c'est propre !!! ARGH !

**Chaman :** Vous avez appris à vous faire des décoctions aux propriétés amusantes. Cela ne veut pas dire qu'elles sont utile.

**Nouvelles recettes x2 :** Vous connaissez beaucoup de décoctions amusantes...

**Talentueux - Guérisseur :** Vous êtes plus fortiche à guérir les coups qu'à les donner. (+4 à la compétence)

**Travers :** Inconscient du danger.

**"Hein ? Une nuée de voraces ? C'est rien, on n'aura qu'à grimper dans un arbre..."**

Quand un danger se présente, vous avez toujours une soi-disant solution pour vous en tirer. Vous êtes un vrai casse-cou, prêt à tout et persuadé que rien ne peut vous arriver... Méfiez-vous, ce genre d'attitude pourrait entraîner des ennis bien plus gros que prévus !

**Equipements (p : potion, g : grenade)\***

- Voir à travers le métal ( \_ x \_ reste : \_\_\_\_\_ )
- Faire apparaître un chevalier des Baronnie
- (g x \_ reste : \_\_\_\_\_ )
- Faire apparaître de petits animaux ( \_ x \_ reste : \_\_\_\_\_ )
- Enlever leur poids aux objets ( \_ x \_ reste : \_\_\_\_\_ )
- Transformer gens en shrink ( \_ x \_ reste : \_\_\_\_\_ )
- Paralyser les gens ( \_ x \_ reste : \_\_\_\_\_ )

\* choisir au début de la partie (type x nb reste) vous avez le droit à 12 potions à répartir. Les joueurs peuvent décider de tirer ces chiffres aux dés : 1D3 potions de chaque (retiré pour chacune)